FIRST LEGO LEAGUE

Komandalar üçün tədbir gününün təlimatı

FIRST® LEGO® League FIRST® və LEGO® Qrupları arasında maraqlı bir ittifaqın nəticəsidir.







Mənim Turnirim

Tədbir günü:______________________ Tədbirin yeri: ______________________

Tədbirin başlanma saatı:______________ Tədbirin sona çatma saatı:______________ Pit ərazisində stendin nömrəsi: ______________

Tədbirin təşkilatçısı:______________________

Komanda rəhbərlərinin görüşü: ______________________
(VAXT) (YER)

Açılış mərasimi: ______________________
(VAXT) (YER)

Əsas Dəyərlər jürisi: ______________________
(VAXT) (YER)

Layihə jürisi: ______________________
(VAXT) (YER)

Robot Dizayn jürisi: ______________________
(VAXT) (YER)

Robot məşqi tur 1: ______________________
(VAXT) (YER)

Robot məşqi tur 2: ______________________
(VAXT) (YER)

Robot məşqi tur 3: ______________________
(VAXT) (YER)

Rəsmi robot tur 1: ______________________
(VAXT) (YER)

Rəsmi robot tur 2: ______________________
(VAXT) (YER)

Rəsmi robot tur 3: ______________________
(VAXT) (YER)

Qapanış mərasimi: ______________________
(VAXT) (YER)

FIRST LEGO LEAGUE

Mündəricat

Mənim Turnirim

Tədbirin yoxlama siyahısı

Sizin regiondakı rəsmi tədbirdə iştirak etmək qaydaları haqda ətraflı məlumat üçün yerli Partnyorla əlaqə saxlayın. https://fllazerbaijan.org/

Lazımdır

- Komandanın qeydiyyatının təsdiqi, Layihənin Xülasəsi, Robot Dizayn Xülasəsi, Əsas Dəyərlər Posteri, Valideyn icazə vərəqi
- Sizin komandanın proqramlaşdırılmış LEGO® MINDSTORMS® Robotu
- Sizin komandanın robot əlavələri
- Robot Dizayn jüri sessiyaları üçün çap olunmuş proqramlar və ya komputer

Tövsiyyə Olunur

- Əlavə LEGO® mikrokontrollerləri və elementləri – komandanın sizinlə bərabər hazırladığı modelləri gətirib məşq stollarında və ya sizin PİT ərazinizdə yeerləşdirə bilərsiniz.
- LEGO® MINDSTORMS® proqram təminatının quraşdırıldığı kompüterlər
- Robot üçün əlavə batareyalar
- USB kabel
- Bütün robotlar və onları daşımaq üçün əlavə qablar/konteynerlər

Aşağıdakıların tələb olunduğunu dəqiqləşdirin:

- Əsas Dəyərlər Posteri (Təlimat kitabçasında tələblər qeyd olunub)
- Robot Dizayn Xülasəsi (Təlimat kitabçasında tələblər qeyd olunub)
- Layihənin Xülasəsi (qısa olaraq layihənin adı, problem və həlli qeyd edilməlidir)
- Komanda Məlumat Vərəqi doldurulmuş şəkildə təqdim edilməlidir (https://fllazerbaijan.org/ səhifəsində Azərbaycan dilində sənədlər bölməsindən yükləyərək doldura bilərsiniz)
- Elektrik xətləri
- Elektrik xətti uzadıcıları
- Nahar
- Qəlyanaltılar və içkilər
- Qəlyanaltılar və ya nahar üçün pul

Könüllü

- Layihə təqdimatı üçün lazım bildiyiniz materiallar
- Layihənin prototipi
- Boş vaxt üçün oyunlar
- Komandanın atributikasını göstərən təqdimat materialları

Turnirə getməmişdən öncə dəqiqləşdirin:

- Hər hansı regional turnir qeydiyyat xərcləri və onların necə ödənilməsi
- Turnirə gəlməzdən əvvəl doldurmalı olduğunuz hər hansı xüsusi formalar və ya məlumat vərəqələri
- PİT ərazisinin ictimaiyyət üçün açıq olması və ya ancaq komandaların buraxılması
- Əsas Dəyərlər, Robot Dizaynı və Layihə jüri sessiyaları üçün tədbirin nəzərdə tutduğu format
- Jüri otaqlarına kimlərin buraxılacağı
- Nahar/qəlyanaltıların necə təşkil olunacağı
- Tədbirdən əvvəl turnir proqramının veriləcəyi

Tədbirin növləri

FIRST® LEGO® League turnirləri komandaların mövsüm ərzində əldə etdikləri nailiyyətlərini göstərdikləri və zəhmətlərini nümayiş etdirib öyrəndikləri əyləncəli və maraqlı tədbirlərdir. Hətta komandanız özlərini tam hazır hiss etməsələr də, biz bütün komandaların turnirdə iştirakının tərəfdarıyıq.

Bir sıra regionlarda iştirak etmək istədiyiniz tədbir(lər) üçün qeydiyyatdan keçib tələb olunan məbləği (iştirak rüsumunu) ödəməlisiniz. Sizin regionda hansı tələblərin olunduğunu Partnyor (Mars Academy - https://fllazerbaijan.org/) ilə dəqiqləşdirin.

Müxtəlif tədbirlər arasındakı fərqləri anlamaq vacibdir.



YADDA SAXLAYIN

Verif Rəsmi tədbirdə iştirak etmək istəyirsinizsə, yerli Partnyor (Mars Academy - https://fllazerbaijan.org/) ilə hansı addımlarım atılmasının tələb olunduğunu dəqiqləşdirin.

Çempionat Turniri Rəsmi Regionda Rəsmi Komandalar üçün təşkil olunanən yüksək səviyyəli FIRST LEGO League-in Rəsmi turniridir.

İctimai Tədbirlər Partnyor, FIRST® və ya LEGO® tərəfindən idarə olunan və ya nəzarət edilən yay düşərgələri, master klasslar və qarşılaşmalar kimi komandalar və daha geniş ictimaiyyət tərəfindən təşkil olunan Rəsmi və Təsdiqlənmiş bütün başqa tədbirləri əhatə edir. İctimai tədbirlər komandalara Çempionat turnirlərində iştirak etmək hüququ vermir.

Açıq Dəvətnamə/Beynəlxalq FIRST LEGO League Partnyoru tərəfindən təşkil olunan Rəsmi Tədbirdir, hansı ki, Partnyorun təmsil etdiyi regiondan kənardakı komandaların da dəvətini və iştirakını nəzərdə tutur. Açıq turnirlər FIRST LEGO League Partnyorları tərəfindən təşkil olunur və Çempionat standartlarına uyğun həyata keçirilir.

Dünya Festivalı FIRST tərəfindən təşkil olunur və FIRST LEGO League-in tərkib hissəsidir. Bu, dünyanın müxtəlif yerlərindən FIRST LEGO League komandalarının bayramıdır.

Əksər FIRST LEGO League tədbirləri tamaşaçılar və ictimaiyyət üçün açıq olur. Valideynlər, bacı və qardaşlar, sponsorlar və dostlarınızı iştirak etmək və komandanızı alqışlamaq üçün dəvət edə bilərsiniz! Dəvət edə biləcəyiniz qonaqlar üçün məhdudiyyət sayını təşkilatçı ilə öncədən dəqiqləşdirin (Mars Academy - https://fllazerbaijan.org/)



FIRST LEGO LEAGUE

Robot Yarışı

Turnirə Hazırlaşın

Komandanız turnirdə iştirak edərkən robot iki fərqli istiqamətdə yarışır: Robot Yarışı və Robot Dizaynı.

Robot Yarışı

FIRST® LEGO® League komandaları Rəsmi Robot turturlarında rəqəmlərlə ifadə olunan xalxallar əldə edir. Robot Yarışı Mükafatı Robot Yarışında ən çox xalxal yığan komandaya verilir. Sizin komandanın xalxalı proqramdakı oyunlar zamanı robotunuzun yığdığı xallara görə müəyyən olunur.

Sizin komandanız 3 rəsmi oyunda yarışacaq və bu oyunlarda qazandığı ancaq ən yüksək xalxal nəzərdə tutulacaq. Davamlı olaraq yaxşı performans göstərə bilən robot hazırlamağa çalışın. Komanda bir dəfə aşağı xalxal gətirən oyuna görə ruhdan düşməməlidir.

Robot Yarışının Detalları

Robot 2½ dəqiqə ərzində mümkün qədər çox Missiyanı tamamlamalıdır.

Hamının qaydalara riayət etdiyindən əmin olmaq üçün Hakim oyuna nəzarət edir.

Tam turnir masası yaratmaq üçün iki Robot Yarış masası arxa-arxaya bərkidilir, ona görə də, komandanız digər tərəfdəki komandaya əks istiqamətdə duraraq oyuna başlayır. Siz digər komandaya qarşı yarışmırsınız. Hər bir komanda ən yüksək xalxalını qazanmağa çalışır. Robotlar masanın sərhəd divarları ilə bir-birindən ayrılıblar, amma həmişə ən azı 1 Missiya digər stoldakı robotlarla qarşılıqlı əlaqəni nəzərdə tutur.

Robotu idarə edən 2 komanda üzvü turnir masası ətrafında hakimin təlimatlarına əməl etməlidir. Bunlara texniklər deyilir. Onlar suallarını və ya narahat olduqları məqamları hakimlərlə bölüşməkdən çəkinməməlidirlər. Başlamazdan əvvəl onlar masanın üzərində modellərin düzgün qurulduğuna diqqət yetirməlidirlər. Əgər texniklərin masanın quruluşu ilə bağlı sualı olarsa, dərhal hakimə məlumat verməlidirlər. Oyun başlayandan sonra sahəni dəyişmək artıq gec olacaqdır.

Komanda üzvlərinin hər birimüxtəlif turlarda texnik ola bilər, bu da imkan verir ki, daha çox komanda üzvü Robot Yarışında iştirak edə bilsin.

Əgər komandanız texnikləri missiyalar ərzində və ya arasında dəyişərsə, bütün texniklərin buna hazır olmasından əmin olun. Yadda saxlayın ki, texniklərin dəyişdirilməsi üçün saat dayandırılmır. Nəzərə alın ki, bir sıra turnirlərdə texnik olmayan komanda rəhbərləri və ya komanda üzvləri turnir masalarının yaxınlığındakı hissəyə buraxılmır. Komanda rəhbərləri və əlavə komanda üzvləri onlar üçün ayrılmış xüsusi yerlərdən baxmalıdırlar.



Məsləhət

Komandanız bir neçə oyunda iştirak edib, Robot Dizayn jüri sessiyalarında iştirak edib, proqramdakı dəyişiklikləri sınaqdan keçirənə qədər robotun batareyaları zəifləyə bilər. Gün ərzində batareyaları mütəmadi olaraq yoxlayın.

Xalların Təsdiqlənməsi

Hər bir oyunun sonunda hakimlər sahənin vəziyyətinin xalların qeyd olunduğu vərəqədə düzgün təsvir olunduğundan əmin olmalıdırlar. Daha sonra hakimlər 2 texnik ilə komandanın tamamlanmış Missiyalar və cərimələrin də hesablandığı xallarının qeyd olunduğu vərəqəni gözdən keçirir. Hər hansı fikir ayrılığı olarsa, komanda bu məsələni qaldırmalıdır. Əgər fikir ayrılığı olarsa, texniklər baş hakimlə danışmalıdır.

Əgər hakim və texniklər xalların qeyd olunduğu vərəqəni müzakirə ediblərsə, komandanın rəsmi razılığını göstərmək üçün komanda üzvlərindən biri vərəqəyə qol çəkməlidir.

Başqa yarışlardakı kimi hakimin sahədəki sözü yekundur. Komanda və onların tərəfdarları hakimin son qərarını nəzakətlə qəbul etməyə hazır olmalıdır.

ROBOT GAME

SUALLARINIZ ÜÇÜN

support@fllazerbaijan.org elektron ünvanına yaza bilərsiniz (burada sizə strategiya ilə bağlı məsləhətlər VERİLMƏYƏCƏK.)

FIRST LEGO LEAGUE

Jüri Sessiyaları

FIRST® LEGO® League turniri 3 istiqamətdən ibarətdir: Əsas Dəyərlər, Layihə və Robot Dizaynı. Jüri sessiyaları mövsüm ərzində hər bir komandanın işini qiymətləndirmək və fikir bildirmək üçün tərtib olunub.

Jürilər öz fikirlərini qeyd etmək üçün hər bir istiqamət üzrə rubrikalardan istifadə edir. Rubrikalar FIRST® LEGO® League təcrübəsi ilə bağlı ən vacib məqamları qeyd etmək üçün jürilərə istiqamət verir. Rubrikalar həm də müxtəlif səviyyədə nailiyyətlər əldə edən komandaları fərqləndirməyin məqsədəuyğun yoludur. Sizin komanda hər bir kateqoriya üzrə Başlanğıc səviyyə, Orta səviyyə, Yüksək səviyyə və Nümunəvi səviyyə kimi qiymətləndiriləcək.

Rubrikalar qiymətlərin qeyd olunduğu vərəqələr deyil. Onlar komandanızın jürilərlə paylaşdıqları məlumat, harada çox yaxşı nəticə göstərdikləri, harada isə inkişafa ehtiyacı olduqları barədə fikir bildirmək üçündür. Rubrikalar mükafatların verilməsinə təsir edir, amma mükafatlar "rubrika xalına" görə verilmir.

Tədbirdən sonra komandaların güclü və inkişaf etdirməli olduqları tərəflərini daha yaxşı başa düşmək üçün jürilər tərəfindən rəylərlə doldurulmuş rubrikalar onlara qaytarılır. Bundan başqa komandalar mövsüm ərzində rubrikalarlardan yol xəritəsi kimi istifadə edə bilərlər. Etibarlı, yaxşı proqramlaşdırılan robot dizaynı, dərindən tədqiq olunmuş və effektiv Layihə və FIRST® Əsas Dəyərlərini əhatə edən və yüksək səviyyədə fəaliyyət göstərən komandanı təyin edən səciyyəvi cəhətləri başa düşmək üçün buradakı yüksəkxal gətirən hissələrə xüsusi diqqət yetirin.

ROBOT GAME | PROJECT

CORE VALUES



MƏSLƏHƏT

Jürilərin turnirdə sizin komandaya qiymət verəcəyi səciyyəvi cəhətləri başa düşmək üçün təlimata əlavə olunan rubrikaları gözdən keçirin.

Robot Dizaynı

Robot dizayn jüriləri sizin komandadan müsahibə götürəcək və komandanı müşahidə edəcək. Bəzi tədbirlər rəsmi olaraq Robot Dizaynı təqdimatları tələb edə bilər, digərlərində isə jürilər sadəcə olaraq sizin komandaya suallar verəcək. Komanda olaraq robot və onun dizayn olunmasında, qurulmasında və proqramlaşdırılmasında kimin hansı rolu oynaması barədə qısa təqdimata hazırlaşın. Robot Dizayn jürisi mexaniki dizayn və yazılan proqramlar ilə bağlı suallar verəcək. Onlar problemlərin həll olunması və Missiyaların yerinə yetirilməsində komandanın hansı innovativ texnika və ya strategiyadan istifadə etməsini eşitmək və görmək istəyəcəklər. Bu suallar onlara komandanın bütün üzvlərinin robotun qurulmasından proqramlaşdırımasına, strategiyanın qurulmasınadək iştirakını və töhfəsini başa düşməyə kömək edəcək.



Komandanızın yazdığı proqramları da jüri sessiyalarına gətirin. Bu, laptop kompüter, tabletdə və ya kağızda çap olunmuş formada ola bilər. Jüri üzvləri komandanın yazdığı proqramların müəyyən hissələrini gözdən keçirməyi tələb edə bilər.

Jürilərin olduğu hissədə Missiya Modellərinin qurulduğu yarış masası ola bilər. Komandanız ən azından bir Missiyanın həll olunması yolunu göstərə və strategiya haqda danışa bilməlidir. Turnir ilə bağlı məlumatı diqqətlə oxuyun və suallarınızı turnir təşkilatçılarına yönləndirin.

Sizin region üzrə turnir təşkilatçısı tərəfindən verilən bütün məlumatlara diqqət yetirin. Rəsmi təqdimatlara ehtiyac olmasa da, bəzi jüri üzvləri müsahibələrə ümumi "robotunuz barədə bizə danışın" kimi cümlələrlə başlaya bilərlər. Komandanıza müxtəlif ssenarilərə hazır olun və robotu nümayiş etdirərkən komanda üzvlərinin sərbəst olmalarına kömək edin.

Əsas Dəyərlər

Komandalardan mövsüm boyu Əsas Dəyərləri nümayiş etdirmələri gözlənilir. Turnir təşkilatçıları, jürilər, hakimlər və başqalarından da Əsas Dəyərlər prinsiplərinə sadiq olmaları gözlənilir. Harada mümkün olarsa, komandalar şübhənin üstünlüyünə malik olmalıdırlar.

Əgər hər hansı məsələ meydana gələrsə, komandalara özlərini ifadə etmək imkanı verilməlidir. Jüri və hakimlər sizdən robot və Layihə ideyası üzərində kimlərin işlədiyi ilə bağlı suallar verə bilərlər.

Bəzən komandalar hesab edir ki, digər komandaların gördükləri işləri böyüklərin müdaxiləsi olmadan yerinə yetirə bilməzdilər. Yadda saxlayın ki, uşaqlar qeyri-adi dərəcədə yaradıcıdırlar və bəziləri də təqdimat üçün proqramlaşdırma və proqram təminatı tətbiqləri üzrə kifayət qədər dərin biliklərə malikdirlər. Hesab etməyin ki, siz başqa komandanın nəyə qadir olduğunu bilirsiniz və icazə verməyin ki, komanda üzvləriniz də belə düşünsünlər.

Turnirə Hazırlaşın

FIRST® LEGO® League-in digər istiqamətlərindən fərqli olaraq, komandaların turnirdə Əsas Dəyərlər jürisinə göstərmək üçün maddi nəticələri (məsələn, robot və ya Layihə ideyası) adətən olmur. Mövsüm boyunca Əsas Dəyərlərdən necə istifadə etdiyiniz barədə danışmağa hazır olun.

Bütün komandalar fərqli işləyir və komandalar fərqli üsullarla müvəffəqiyyət qazana bilərlər. Bəzi komandalarda güclü lider, bəzilərində isə demokratik yanaşma olur. Bəzi komandalarda hər bir üzvün öz xüsusi vəzifəsi olur, başqalarında isə məsuliyyətlər bərabər bölünür. Komanda üzvlərinin Əsas Dəyərləri başa düşüb, öz münasibətlərində bunu əyani olaraq göstərməsi ən yaxşı üsuldur.

Jüri Sessiyaları

Əsas Dəyərlər jüriləri komandanızın bu dəyərləri nə dərəcədə başa düşüb turnir, görüşlər və gündəlik həyatda tətbiq etmənizi qiymətləndirəcək. Komandanızın mövsüm ərzində Əsas Dəyərləri necə nümayiş etdirdiyinin nümunələrini haqqında danışmağa hazır olun. Bunun üçün komanda üzvləri qrup qarşısında bu nümunələri növbə ilə danışa bilər və bu zaman digər uşaqlar da öz fikirlərini bildirə bilərlər. Fikirləri mümkün qədər konstruktiv etməyə çalışın.

Əsas Dəyərlər jüri sessiyaları üçün bir neçə format var. Bəzi tədbirlərdə müsahibə götürülür, digərlərində isə uşaqlardan elə yerində bir komanda işi nümayiş etdirmək tələb olunur. Sizin iştirak edəcəyiniz tədbirdə jürilərlə kommunikasiya qurmaq üçün bir alət olan Əsas Dəyərlər posteri hazırlamaq tələb oluna bilər, odur ki, yerli turnir təşkilatçılarından (Mars Academy - https://fllazerbaijan.org/) bunu soruşun.

Komandalar Əsas Dəyərlər jüri sessiyalarına robot və ya Layihə materiallarını gətirməli deyil.

Layihə

Hazırlıq da daxil olmaqla, hər komandaya təqdimat üçün 5 dəqiqə verilir. Vaxt limitini keçmək geniş yayılan səhvdir. Bəzi jürilər komandanın sözünü kəsib 5 dəqiqə sonra təqdimatı dayandıra, bəziləri isə kompensasiya etmək üçün sual hissəsini qısalda bilərlər.

Turnirdə jürilər ancaq komandaların onlara dediklərini nəzərə alır, odur ki, komandanın tələblərə uyğunluğunu onlara göstərin və ya təsvir edin. Jürilərin bilməli olduğunu hesab etdiyiniz hər şey komandanın təqdimatında olmalıdır.

Təqdimatdan sonra jürilər komandaya ümumi suallar verə və ya hansısa sualları hansısa komanda üzvlərinə yönləndirə bilərlər. Komandanız hər iki formata hazır olmalıdır.



Layihə mükafatına uyğun olmaq üçün komandanız:

1. Mövzuda qeyd olunan mövsümə xas tələblərə cavab verməlidir.
2. Tədqiq etmək qərarı verdiyi problemi müəyyən etməlidir.
3. Həll yolunu təsvir etməlidir.
4. Tapılan həlləri başqaları ilə necə bölüşdüyünü təsvir etməlidir.
5. Format tələblərinə cavab verməlidir:
   - Canlı təqdimat edin; media avadanlığından yalnız canlı təqdimatı daha da maraqlı etmək üçün istifadə etmək olar (əgər varsa)
   - Bütün komanda üzvləri iştirak etməlidir; bütün komanda üzvləri hər hansısa bir formada jüri sessiyasında iştirak etməlidir.
   - Böyüklərin heç bir köməyi olmadan hazırlıq və təqdimat 5 dəqiqə ərzində tamamlanmalıdır

PROJECT

SUALLAR?
Email: support@fllazerbaijan.org

FIRST® LEGO® LEAGUE

Turnirdə İştirak

Ərizələr

Region üzrə turnir təşkilatçısı tərəfindən turnirə qeydiyyat və turnir vaxtı elan ediləcəkdir. Əksər turnirlərdə komandalar ya internet üzərindən, ya da turnir təşkilatçısına bir başa müraciət etməklə qatıla bilər. Turnir ərizə və ya tapşırıq forması regiona görə dəyişir, odur ki, proses ilə bağlı əmin olmadığınız məqamları yerli FIRST® LEGO® League partnyorundan (Mars Academy – https://fllazerbaijan.org/) soruşun.

Bəzi regionlar mövsüm başlasa da, turnir cədvəlini hazırlayıb qurtarmaya bilərlər. Bu zaman yenə də komanda ilə görüşlərinizi davam edə bilərsiniz. Əgər sizin ərazidə qeyd olunan turnirlər görməsəniz, ətraflı məlumat üçün partnyor ilə (Mars Academy – https://fllazerbaijan.org/) əlaqə saxlayın.

Logistika

Böyüklərin nəzarəti və təhlükəsizlik

Bütün komanda üzvlərinin daim nəzarətdə olmasından əmin olun. Valideynlərlə yaxşı münasibət qurun və səyahət edərkən hər bir uşağın yanında ən azı bir böyüyün olmasına çalışın. Valideynlər və qonaqlar da daxil olmaqla, komanda ilə birlikdə olan hər bir şəxsə hər zaman Əsas Dəyərləri nümayiş etdirməyi tapşırın.

Hər hansı komanda üzvünün xüsusi tələbləri olarsa, komanda rəhbərləri bunu tədbirdən əvvəl Partyor/Turnir təşkilatçılarına bildirməlidir.

Əgər hər hansı tibbi və ya qeyri-tibbi hadisələrin şahidi olsanız, zəhmət olmazsa, bunu dərhal turnir təşkilatçılarına bildirin. Nə baş verdiyini sənədləşdirmək üçün onlar sizə suallar verə və kömək istəyə bilərlər.


MƏSLƏHƏT

Turnirlər əyləncəlidir, amma səs-küy həddən artıq çox ola bilər. Eşitməsi həssas olan komanda üzvünüz olarsa, qulaqcıqlar gətirin və ya turnir təşkilatçıları ilə mümkün çıxış yollarını müzakirə edin.

Turnir Günü Qeydiyyat

Gəldiyinizi bildirmək üçün turnirə gələndə qeydiyyat masalarına yaxınlaşıb qeydiyyatdan keçin. Hansı formaların tələb olunduğu ilə bağlı turnir təşkilatçılarının xəbərdarlıqlarına diqqət yetirin. Formaları səliqəli saxlayın və turnirə gələnədə gözləmə vaxtını azaltmaq üçün lazımi kağızların üstünüzdə olmasından əmin olun.

Vacib Məkanlar:

Əmin olun ki, komandanız aşağıdakıların yerini bilir:

Məşq masaları: Bir sıra turnirlərdə komandaların növbə ilə robotlarla məşq edə biləcəyi masalar olur. Əgər məşq masası nəzərdə tutulubsa, cədvəl adətən çox sıx olur və komandalar əvvəldən məşq üçün vaxt almalı ola bilərlər.

Yarış ərazisi: Yarış ərazisi rəsmi Robot Yarışı masalarının olduğu və rəsmi hakimlərin robot yarışını qiymətləndirdiyi yerdir. Turnir masaları yanaşı yerləşdirilir. Hər bir masada yay-yana 2 komanda robotları ilə yarışır.

Jüri sessiyaları: Əsas Dəyərlər, Robot Dizaynı və Layihə jüri sessiyaları adətən yarış ərazisindən kənarda ayrı otaqlarda baş verir. Turnir ərzində komandanız turnir cədvəlinə uyğun hərəkət etməlidir.

Pit ərazisi: Komandanıza qeydiyyatda masasındapit ərazisində öz stendlərini quraşdırmaq üçün xüsusi yer verilə bilər, amma bəzi tədbirlərdə kim birinci gəlsə, yeri özü seçə bilər. Ümumiyyətlə sizə pit ərazisində masa veriləcək ki, Əsas Dəyərlər, Robot və Layihənizin prototipini yerləşdirərək stendinizi düzəldəsiniz və lazımi kiçik dəyişiklikləri edə biləsiniz. Əgər komandanızın poster və ya bannerləri varsa, komanda ruhunu nümayiş etdirmək üçün onları qurun. Komandanın pit ərazisinin ölçüsündən asılı olmayaraq, nəzakətli olun və əşyalarınızı sizə ayrılan yerin sərhədləri hüdudunda saxlayın. Əgər komandanız kompüter gətirərsə, onun tam yüklü olmasından əmin olun, çünki elektrik xətləri olmaya bilər. Pit sahəsində adətən suallarını verə və ya məlumat əldə edə bilməniz üçün Pit Administrasiyası masası olur. Turnir könüllülərindən pit ərazisinnə tamaşaçıların keçiş icazəsi olub-olmadığını soruşun.

Vaxtın İdarə Olunması

Gündəlik cədvələ komanda ilə birlikdə baxın. Komandanızın hər bir məşğuliyyət, jüri sessiyası və robot yarışı turu üçün hazır olmasından əmin olun. Bu nümunə cədvəldə siz turnir gününün təxmini qrafikini görə bilərsiniz.



SAMPLE TOURNAMENT- DAY SCHEDULE FOR A TEAM

8:00 – 9:00 am	Komandanın Qeydiyyatı	*Binanın Lobbisi*
8:00 – 9:00 am	Komandanın Hazırlanması	*Pit ərazisi*
9:00 – 9:15 am	Komanda rəhbərlərinin görüşü	*Auditoriya*
9:30 – 10:00 am	Açılış Mərasimi	*İdman Zalı*
10:15 – 10:30 am	Əsas Dəyərlər jüri sessiyası	*Jüri Otağı 1*
10:50 – 10:55 am	Rəsmi robot turu 1	*İdman Zalı*
11:20 – 11:25 am	Rəsmi robot turu 2	*İdman Zalı*
11:45 am – 12:00 pm	Robot dizaynı jüri sessiyası	*Jüri Otağı 2*
12:00 – 12:30 pm	Nahar	*Bufet*
12:45 – 1:00 pm	Layihə Jüri Sessiyası	*Jüri Otağı 3*
1:20 – 1:25 pm	Rəsmi robot turu 3	*İdman Zalı*
2:00 – 3:45 pm	Potensial Jüri geri çağırışları	*Jüri Otaqları*
3:00 – 3:45 pm	Komandaların yığışması	*Pit ərazisi*
4:00 – 5:00 pm	Bağlanış Mərasimi	*İdman Zalı*

Komanda rəhbərlərinin görüşü

Bir sıra tədbirlərdə günün lap əvvəlində komanda rəhbərləri üçün görüş olur. Komanda rəhbəri ya özü iştirak etməli, ya da köməkçisini göndərməlidir. Turnir təşkilatçıları gündəlik cədvəldəki hər hansı dəyişikliklər və ya logistik məqamları müzakirə edə bilərlər. Bu, yarış başlamazdan əvvəl komandanızın qaydaları aydınlaşdırması üçün son imkandır.

Açılış Mərasimi

An Açılış mərasimi günün atmosferini yaratmağa kömək edir. Jürilər, hakimlər və xüsusi qonaqlar təqdim olunur, mövzu və qiymətləndirmə izah edilir və turnir təşkilatçıları gün ərzində onları gözləyən məsələləri izah edir.

Açılışdan dərhal sonra robot yarışı oyunları və ya jüri sessiyası olmayan komandalar pit ərazisinə qayıdıb növbəyə qulaq asmalı, robotların ayarları üçün praktiki sahələrdən istifadə etməli və ya jürilərlə görüşə hazırlaşmalıdırlar.

Bəzi turnirlər açılış mərasimini günün ortasında keçirir. Vaxtdan asılı olmayaraq, komandanızın mütləq iştirak etməsindən əmin olun.

Robot Yarışı üzrə turlar

İki növ robot yarışı oyunları olur: məşq və rəsmi. Əgər tədbirdə məşq turları nəzərdə tutulubsa, onlarda iştirak etmək könüllüdür, amma bu, komandanızın ən son çıxan bəzi problemlərinin həllinə kömək edə bilər. Gün ərzində komandalara hərəsi 2½ dəqiqə olan ən azı 3 rəsmi turda iştirak hüququ verilir. Hər bir komanda tam şəkildə (6 şagirdə qədər) hər bir tura qatılmalıdır, amma yalnız 2 texnik turnir masasına buraxılacaq.

Jüri Sessiyaları

Jüri sessiyaları adətən səs və diqqət yayınmalarından qaçmaq üçün əsas yarış ərazisindən kənar yerdə olur. Sizin komandanız (6 şagirdə qədər) jüri sessiyalarını keçirildiyi otaqlara onlara verilmiş turnir cədvəlinə uyğun vaxtlarda yaxınlaşmalıdırlar. Bütün komandanın sessiyaların harada baş tutduğundan və komandanın hansı saatda harada olmasında xəbərdar olmasından əmin olun.

Komandalar hər bir jüri sessiyası üzrə 10-15 dəqiqə çəkən jüri paneli ilə görüşür. Komandalar hər zaman başlamazdan əvvəl onların hazır olub olmamalırını soruşmalıdırlar. Jüri mühakimələrinin bir hissəsi də komandanı iş zamanı müşahidə etməkdir. Əgər bu, sizin əldə etdiyiniz məlumatlar arasında verilməyibsə, turnir təşkilatçılarından hansı formatın istifadə olunacağını soruşun.

Jüri sessiyaları arasında adətən qısa fasilə olur ki, növbəti komanda jüri sessiyasına daxil olana kimi jüri paneli öncəki komandanı

müzakirə edərək qiymətləndirsin. Könüllülər həm komandalara, həm də jüri panelinə vaxtla əlaqdar xatırlatmalar edir.

Bəzi turnirlərdə jüri sessiyalarına uşaqları müşaiyət edən böyüklərin sayı və jüri sessiyalarını video və ya fotoya çəkməyə icazə verilməsi ilə bağlı məhdudiyyətlər olur. Zəhmət olmasa, nəzərə alın ki, qaydalar jüri sessiyalarını və ya performansı sirr saxlamaq üçün deyil, jürilərin işlərinin ədalətli aparılması məqsədi daşıyır. Uşaqların özlərini yaxşı təmsil edəcəyinə inanın.

Mükafatların Seçilməsi

At Jüri sessiyalarının sonunda jürilər bütün komandaları gözdən keçirmək üçün bir daha görüşürlər.

Vaxt imkan verəndə bəzi tədbirlərdə "geri-çağırmalar" adlanan ikinci tur jüri sessiyaları olur. Bu sessiyaların uzunluğu və formatı əvvəlcədən qeyd edilmir və tədbirdən və tədbirin proqramından asılı olaraq çox fərqli ola bilər.

Geri-çağırmalar bir sıra səbəblərə görə ola bilər: jürilər komandalar, Layihə və ya robot ilə bağlı əlavə məlumat istəyə, mükafatlandırmada nəzərə almaq üçün bir neçə jüri bir-birinə yaxın nəticələri olan komandaları daha yaxından qiymətləndirmək ehtiyacı duya bilər. Geri-çağırmalara əsasən komandanızın şansları ilə bağlı güman etməyin. Bir sıra mükafatlar ilə bağlı qərarlar verəndə onlara ehtiyac olmur və geri-çağırma heç zaman mükafatın olacağını bildirmir. Əgər komandanızdan geri-çağırmada iştirak etmək tələb olunarsa, komandanın Layihə, robot və ya başqa materiallar gətirməsinə ehtiyac olub-olmamasını maraqlanın.

Jürilər həm də komandalara pit ərazisində baş çəkə bilər. Bunlar nəzərdə tutulubsa, komanda üzvlərinin və onlara nəzarət edən böyüklərin pit ərazisində olmasından əmin olun. Əks halda başqa komandalarla əylənin və öyrəndiklərinizi onlarla bölüşün.

Günün sonunda komandanızı gözləmə perioduna hazırlayın. Bu, pit ərazisindəki masalarından əşyalarını yığıb, mərasimdən sonra getməyə hazırlaşması üçün ideal vaxtdır. Jürilər qərar verən zaman qonaqları məşğul etmək üçün sizin turnirdə xüsusi qonaq spiker və ya Robot Yarışı sərgisi ola bilər.

Rəsmi tədbirlərdə mükafatlar FIRST LEGO League missiyalarının mərkəzində dayanan əsas sahələrdə qeyri-adi nəticə göstərən komandalara verilir. Komanda rəhbərləri hər bir komanda üzvünə əsas mükafatın onların həm bir-birindən, həm də FIRST LEGO League təcrübəsində kəşf etdikləri və öyrəndiklərinin olmasını izah etməlidir..



Bağlanış mərasimi

Bağlanış mərasimi bütün gün və mövsüm ərzində komandaların əldə etdikləri hər şeyin bayramıdır. Burada iştirak mütləqdir. Mükafatlar bu hissədə təqdim olunacaq.

FIRST LEGO LEAGUE

Jürilər və mükafatlar

Bir sıra komanda rəhbərləri kimi tədbirlərdəki jürilər də könüllülərdir. Onlar müəllimlər və ya Mövzu ilə bağlı ekspertlər və ya ola bilsin ki, uşaqlara ilham verməyi sevən ictimai və ya hansısa sahə üzrə liderlərdir.

Turnirlərdə jüri sessiyaları jüri məsləhətçisi kimi bilinən əsas könüllü tərəfindən idarə olunur. Jüri məsləhətçisi jüri komandasını idarə edir və tədbirin jüri sessiyaları standartlarına uyğun olması üçün turnir təşkilatçıları ilə işləyir. Necə ki, Robot Yarışı turnir masasında baş hakim qəbul olunan xallara qərar verir, tədbirdə jüri sessiyaları ilə bağlı hər hansı sual və ya qərarlarda son sözü jüri məsləhətçisi deyir. Əgər komandanızın jüri sessiyaları ilə bağlı sualları yaranarsa, zəhmət olmasa, dərhal jüri məsləhətçisi ilə danışın.

Jürilər hər yerdədirlər

In Xüsusi vaxt ayrılmış müsahibə sessiyalarında rubrikalardan istifadə etməklə komandalara qiymət verməkdən başqa, jürilər komandalar haqda daha çox öyrənmək üçün tədbir boyunca daha qeyri-rəsmi söhbətlər və müşahidələr də apara bilər.
Komandanıza xatırladın ki, jürilər kim olduqlarını açıqcasına nümayiş etdirə bilməzlər, amma onların qulaqları və gözləri daim açıqdır. Hər hansısa bir əşyanı gətirməyi unudan bir komandaya kömək etmək sizin komandanın Peşəkarlıq® qaydalarını anlamasının yaxşı bir sübutudur.
Jürilər həm də gün ərzində onlarla əlaqədə olan hakim, tədbir könüllüləri və başqalarının da verdiyi məlumatları nəzərə alırlar. Prosesi başa düşməkdə komandanıza kömək edin və onları jüri və başqa tədbir könüllüləri ilə rahat danışmağa həvəsləndirin.



Jüri olmağın subyektiv tərəfləri

Yarış masasında qazanılan xallara görə obyektiv şəkildə müəyyən olunan Robot Yarışı istisna olmaqla, komandanın başqa mükafat kateqoriyalarında göstərdiyi nəticələr jürilər tərəfindən subyektiv formada mühakimə olunur. Ən təcrübəli və bacarıqlı jürilər belə hər bir komandanı tam eyni tərzdə mühakimə etməyə bilər. Komandaları gözdən keçirərkən daha çox balans yaratmaq üçün jürilər cüt və ya kiçik qruplarda işləyirlər. Buna əlavə olaraq, turnir təşkilatçıları jüriləri məşq etdirir və ədalətli oyun meydançası yaratmaq üçün başqa alətlərdən istifadə edirlər.

Verilən mükafatlar təbiətən subyektivdir və bütün komandaların bunu anlaması vacibdir. Mükafatlar bir sıra müzakirələr və müşavirələrin nəticəsi olaraq müəyyən olunur..

Müşavirələr

Jüri məsləhətçisi tərəfindən idarə olunan FIRST LEGO League müşavirələri mükafat qazanma hüququ əldə edən bütün komandaların dərin müzakirələrinə əsaslanır. Bir məlumat mənbəyi kimi rubrikalarda qeyd olunan müşahidə və qiymətləndirmələrdən istifadə etməklə yanaşı, jürilər gün ərzində komandalar haqqında toplanan başqa məlumatları (əgər varsa) da nəzərə alırlar.

Adətən gərgin keçən müzakirələr zamanı jürilən hansı komandaların mükafat almalarına qərar vermək üçün onların nəticələrini dərindən analiz və müqayisə edirlər. Jürilər komandanın başqalarına nisbətən zəif və güclü tərəflərinə və rubrikalarda qeyd olunan qaydada mükafat meyarlarına əsaslanaraq mükafat namizədlərinin ilkin siyahısını hazırlamaq üçün komanda şəklində çalışır.

Bu ilkin siyahı tamamlandıqdan sonra jürilər müşavirələrin yekun mərhələsinə daxil olurlar. Hər bir Çempion Mükafatı namizədi müzakirə olunur. Bütün jürilər qalibi müəyyən etmək üçün səs verir. Bu mükafat veriləndən sonra başqa mükafatlar ilkin müşavirədəki siyahıdan istifadə etməklə müəyyən olunur. Jürilər növbəti hissədə müəyyən olunan paylama siyasətindən istifadə edirlər.

Mükafatların bölüşdürülməsi

FIRST LEGO League mükafatlarının verilmə məqsədi turnirdə ən çox seçilən mümkün qədər çox komandanı qeyd etməkdir. Robot Yarışı istisna olmaqla (hansı ki, istənilən komanda qazandığı xalların sayına görə əldə edə bilər), bir komanda bir turnirdə yalnız bir Əsas Mükafat əldə edə bilər.

Jürilər ən yaxşı mükafat namizədlərini necə müəyyən etməli olduqlarını bilməlidir. Bəzən elə olur ki, mükafat bir kateqoriya üzrə ən yüksək sıralaması olan komandaya verilmir, çünki o artıq başqa bir kateqoriya üzrə mükafata layiq görülüb. Məsələn, əgər komanda Ən Yaxşı Komanda İşi Mükafatı alıbsa, o, hətta təqdimat üçün ən yüksək sıralamada olsa da, həm də ən yaxşı Təqdimat Mükafatı almayacaq. Jürilər komandanın ən yaxşı nəticə göstərməklərində razılaşdıqları sahənin mükafatını alacaqlar.

FIRST LEGO League jüriləri bütün komandaların fərqlənən tərəflərini vurğulamaqla ən uyğun yolla müzakirələr aparır.

Mükafatların Strukturu

FIRST® LEGO® League tədbirində komandanın qazana biləcəyi ən nüfuzlu mükafat Çempion Mükafatıdır. Bu, FIRST® missiyasının ən yüksək uğurunu vurğulamaq üçündür. Bu mükafatın əldə olunması üçün Əsas Dəyərlər, Layihə və Robot Dizaynı bərabər səviyyədə vacibdirlər. Buna əlavə olaraq, komandalar Çempion Mükafatı almağa namizəd olmaq üçün turnirdəki Robot Yarışında ən yüksək xal yığan komandalar ilk 40% arasında olmalıdır.

İNTERNETDƏ TAP

The full list of awards and their descriptions can be found in the Judging & Awards section of www.firstlegoleague.org.

Qeyd: Mükafatların adları və növləri ölkələr üzrə dəyişə bilər.

Yerdə qalan mükafatlar aşağıdakı 3 kateqoriyaya ayrılır:

Digər mükafatlar 3 kategoriyaya bölünür:

Əsas Mükafatlar: FIRST LEGO League missiyasında "əsas" hesab olunan sahələri vurğulayır.

Xüsusi Tanıma Mükafatı: FIRST LEGO League və komandaları müstəsna şəkildə dəstəkləyən şəxslərin xidmətini qeyd edir. Əsas Mükafat alan komanda da Xüsusi Tanıma Mükafatına layiq görülə bilər.

- Hər regionun Qlobal İnnovasiya Mükafatına namizəd irəli sürmək üçün komanda(lar) təyinatı var. Bu mükafat üçün son seçim prosesi yarış mövsümündən kənar baş verir.

İstəyə bağlı Mükafatlar: standart mükafatın olmadığı istiqamətlər üzrə seçilən komandaları qeyd etmək üçündür. Bunlar Jüri Mükafatları və ya turnir təşkilatçılarının özlərinin müəyyən etdiyi kriteriyalar əsasında verilən ayrıca bir yerli mükafat ola bilər.

Turnirlərdə təklif olunan mükafat seçimi tədbirin ölçüsündən və növündən asılı olaraq dəyişir. Buna görə zəhmət olmasa sizin iştirak edəcəyiniz turnirdə nəzərdə tutulan spesifik mükafatlar ilə bağlı suallarınız varsa, yerli turnir təşkilatçıları ilə əlaqə saxlayın.

Mükafatlara Uyğunluq və İrəliləmə

Mükafat əldə etmək üçün rubrikalarda yaxşı qeydlər almaq və Robot Yarışında yüksək xal toplamaq vacibdir, amma bunlar yeganə faktorlar deyil. Mükafata uyğun olmaq üçün sizin komanda həm də FIRST LEGO League İştirak Qaydalarına və davranış qaydalarına əməl etməlidir.

Sizin komanda üzvlərinin və komanda ilə əlaqəsi olan hər kəsin mükafata uyğunluğuna təsir edə biləcək bütün davranış qaydalarını anlamasından əmin olun. Jüri sessiyaları üzrə mükafata uyğunluğa təsir edə biləcək bütün qərarlar yerli jüri məsləhətçiləri və/ya tədbirin təşkilatçısı tərəfindən müəyyən olunur. Turnir masası arxasında qərarların baş hakim tərəfindən qəbul olunduğu kimi onların da qərarları yekundur.

İrəliləmə

İştirak Qaydalarına uyğun olaraq komandalar mövsüm ərzində qatıldıqları hər seçmə mərhələsinin ilk rəsmi tədbirində mükafat və irəliləmə üçün uyğun ola bilərlər. Bir çox hallarda, region daxilindəki tədbirin tutumu bir komandaya ancaq hər mövsümdə ancaq bir seçmə tədbirində iştirak imkanı verir.

Seçmə mərhələsi irəliləmə qaydaları Çempionun Mükafat meyarlarına əsaslanır. Yuxarıda təsvir olunduğu kimi, Çempionluq Mükafatı tələb edir ki, komanda bütün üç mühakimə olunan istiqamətdə (Əsas Dəyərlər, Layihə və Robot Dizaynı) özünü yaxşı göstərsin. Çempionluq Mükafatı üçün komandalar Robot Yarışı xallarının toplanmasındakı sıralamada ilkin 40%-də, jüri sessiyaları üzrə isə ilk 75%-də olmalıdır.

Sizin iştirak edəcəyiniz tədbirdə neçə komandanın irəliləməsini müəyyən etmək üçün yerli Partnyor və ya Turnir Direktoru ilə əlaqə saxlayın (Mars Academy - https://fllazerbaijan.org/).

Ola bilər ki, komanda Əsas Dəyərlər, Layihə və ya Robot Dizaynı istiqamətlərində birinci yer tutsun, amma tədbirin sonunda Robot Yarışı üzrə siyahının ilk 40%-i toplayan komandalar arasında olmadığından Çempionluq üçün irəriləyə bilməsin. Komanda Robot Yarışında birinci ola bilər, amma jürilər tərəfindən qiymətləndirilən istiqamətlər üzrə biri və ya bir neçəsində yaxşı nəticə göstərmədiyi üçünÇempionluğa irəliləməyə bilər.

Böyüklərin Müdaxiləsi

Turnirin həyəcanında özünü itirmək asandır, amma bu, komandaların özünü göstərməsi üçün olan imkandır. Komandalara rəhbərlik və dəstək olmaqda böyüklər mühüm rol oynayır, amma komandanın robotu və Layihəsi komanda üzvlərinin işi olmalıdır. Əgər jüri və ya hakimlər komandanın işinin böyüklər tərəfindən idarə olduğunu, komandaya göstəriş verdiklərini və ya uşaqların əvəzinə iş gördüklərini görərsə, onlar həmin böyüklərdən ərazini dərhal tərk etmələrini istəyə bilərlər.

Jürilər elə təlim keçirlər ki, onlar hər dəfə şübhənin üstünlüyünü komandanın lehinə həll etsinlər və böyüklərin ifrat iştirakını anlasınlar. Komanda suallara cavab verə bilməzsə və ya böyüklərdən birbaşa kömək olmadan robota dəyişikliklər edə bilməzsə, bu nəzərə çarpacaq və mükafata namizədliyə təsir edəcək.

JÜRİ SUALLARI?

- *Jürilərlə bağlı tez-tez verilən suallar üçün www.fllazerbaijan.org*
- *Suallarınızı jürilərə göndərmək üçün support@fllazerbaijan.org*

Turnirlə bağlı 10 məsləhət

1. FIRST® LEGO® League ancaq tədbir günü deyil, bütün mövsüm ərzində baş verənlərdən ibarətdir. Nə öyrəndiyiniz və başlayandan sonra nə qədər inkişaf etdiyinizə fokuslanın.
2. İştirak Qaydalarını oxuyub başa düşdüyünüzdən əmin olun www.fllazerbaijan.org
3. Jürilər gün ərzində istənilən vaxt komandaları müşahidə edə bilərlər.
4. Narahat olmayın. Komandalar və jürilər bir-birindən öyrənmək və qeyd etmək üçün oradadırlar.
5. Əmin olun ki, komandanız və onu dəstəkləyənlər Əsas Dəyərləri nümayiş etdirir – hətta işlər tam olaraq siz planlaşdıran kimi getməsə də. Yadda saxlayın ki, sizin qarşınıza çıxan hər bir kəs burada könüllü işləyir.
6. Gün ərzində maraqlı fasilələr üçün vaxt ayırın, xüsusən də, jüri sessiyalarından əvvəl. Ruh yüksəkliyini saxlamaq üçün gülün, mahnı oxuyun və ya oyun oynayın.
7. Turnirdən bir gün əvvəl yaxşı yatın. Səs-küylü və uzun bir günə hazır olun.
8. Jüri sessiyalarından əvvəl nə demək istədiklərinizi təkrarlayın, bunu bərkdən komanda üzvlərinə oxuya və ya sakitcə özünüzə deyə bilərsiniz. Özünüzü daha yaxşı göstərmək üçün rubrikaları məşq edin.
9. Pit ərazisini gəzib başqa komandalarla tanış olmaq üçün vaxt ayırın. Onların layihələri və robotlarına həvəs göstərin. Sizin həvəsləndirməniz başqa bir komanda üçün çox faydalı ola bilər.
10. Əylənin! Bütün mövsüm boyunca çox işləmisiniz. Əldə etdiyiniz hər şeyə görə özünüzlə qürur duya bilərsiniz!

FIRST® LEGO® LEAGUE

Rəsmi Tədbirlərdən sonra

Komandaların bayramı

Həm fərdi, həm də kollektiv şəkildə komandanın nailiyyətlərini tanıtmaq və qeyd etmək çox mühümdür. Hətta komanda məqsədlərinə çatmasa belə, onlar çox şey əldə ediblər və komanda özü ilə qürur duymalıdır. Komanda üçün bir bayram planlaşdırın. Pizza sifariş edin və ya hərənin evdən gətirdiyi yeməklərlə bir qonaqlıq təşkil edin. Komandanın əldə etdiklərini nümayiş etdirmək üçün ailə üzvləri və dostları da dəvət edin. Komanda öz Layihə və robotunu nümayiş etdirə, komandanın suvenirləri, gündəlikləri və fotolarını göstərə bilərlər.

Hər bir komanda üzvünün işini qiymətləndirin

Hər bir uşağa komandanın işinə necə töhfə verdiyini deyin. Hər bir komanda üzvünün təklif etdiyi möhtəşəm fikirlər, həll olunan problemlər, bir-birlərini dəstəkləmək üçün etdikləri və mövsüm ərzində öyrəndikləri barədə danışın.

Mövsümün sonunda komanda işi kimi komanda üzvlərindən xahiş edin ki, hər bir üzvün necə töhfə verdiyini yazsın. Daha sonra onlara başqa komanda üzvlərinin dediyi töhfələrin yazıldığı sertifikatlar verin. Bu, komanda üzvlərinin komandaya töhfələrinin onların yerinə yetirdiyi tapşırıqlardan daha böyük olmasını əyani göstərməyin bir yoludur. www.firstinspires.org səhifəsindəki Resurs Kitabxanasında mövsümün loqosunun da olduğu xüsusi sertifikatları tapa bilərsiniz.

Sizi dəstəkləyənləri alqışlayın

Komandanızın mentorlar, sponsorlar, könüllülər və sizə yer verən tərəflərin töhfəsini yada salmasından əmin olun. Hər birinin xüsusi istedadı və ya töhfələrini qeyd etmək üçün komanda təşəkkür hədiyyələri və ya robot fotosu, çərçivəyə alınmış mövsüm sertifikatı və ya fərdi təşəkkür məktubları verə bilərsiniz.

İctimai tədbir keçirin



Sizin komanda mövsümdən kənar vaxtda ictimai tədbir keçirib yaxındakı başqa komandaları iştirak etməyə dəvət edə bilər. Belə tədbirlər komandalara regional Çempionat turnirlərində iştirak hüququ verməsə də, komandalar üçün stressi az olan bir şəraitdə istedadlarını nümayiş etdirmək və biliklərini paylaşmaq imkanı verir. Uşaqlar başqalarının nə etdiyini görmək və onların unikal nəticələri ilə tanış olmaq imkanı əldə edir.

Sizin yerli tədbiri komandanın ehtiyacları və resurslarına uyğun tərtib edə bilərsiniz. Komandanın hazırladığı xüsusi robot tapşırıqları, komanda işləri, mini layihələr və digər xüsusi komponentlər ola bilər. Yerli turnirlər bahalı olmalı deyil. Yaradıcı olun. Valideyn və qəyyumları da tədbirin planlaşdırılması işinə cəlb edin. İştirak edən komandalara nə gözlədiklərini və necə kömək edə biləcəklərini izah edin.

FIRST LEGO LEAGUE







200 Bedford Street | Manchester, NH 03101 USA | (800) 871-8326
www.firstinspires.org